



PRZEWODNIK DLA RODZICÓW I NAUCZYCIELI PO ŚWIECIE ODPOWIEDZIALNEJ ROZRYWKI CYFROWEJ

Autorzy: Justyna Płatek, dr Dominika Urbańska-Galanciak

Partnerzy projektu:

Gra jest tak stara jak nasza cywilizacja. Gra jest źródłem naszej kultury.

I chociaż gry były obecne w życiu człowieka od zawsze, wydaje się że dopiero XXI wiek pozwolił nam doświadczyć w pełni ich mocy oddziaływania. Obecnie wielkość rynku gier cyfrowych przekracza wartość rynku muzycznego i filmowego razem wziętych, zostawia także w tyle wyniki telewizji, która jeszcze kilka lat temu rządziła branżą rozrywkową. Granie przestało być zjawiskiem marginalnym – zajęciem dla nielicznych posiadających komputer, a stało się znaczącą siłą napędzającą współczesną kulturę i gospodarkę.

Najnowsze badania prowadzone przez Interactive Software Federation of Europe pokazują, że $\frac{3}{4}$ dzieci w wieku 6-15 lat to aktywni gracze. Czas przed komputerem to dla nich wydarzenie pokoleniowe. O grach rozmawia się w szkole, na graniu spędza się czas w domu, poprzez gry spotyka się innych ludzi, gry przeżywa się jak teksty kultury – wpływają na wyobraźnię, rozumienie świata zastanego. Problemy z graniem są też lustrem szerszych problemów młodego pokolenia. Gry oddziałują także na tych niegrających np. na rodziców i nauczycieli, którzy muszą zrozumieć ich konteksty i zmierzyć się z konsekwencjami uczestnictwa dzieci w tym obszarze kultury.

• • Mając świadomość, jak wielki wpływ ma granie na każdego z nas, Stowarzyszenie Producentów i Dystrybutorów Oprogramowania wraz z Ogólnopolską Szkołą Programowania dla Dzieci MindCloud pod patronatem merytorycznym PEGI oraz Akademii Pedagogiki Specjalnej przygotowało poradnik dla rodziców i nauczycieli Granie Nauczanie. Jego intencją jest odpowiedzenie w prosty i przystępny sposób na najbardziej palące pytania związane z użytkowaniem gier przez dzieci, pokazanie zbalansowanego spojrzenia na gry jako dobra kultury (zarówno od strony potencjalnych benefitów użytkowania jak i zagrożeń) oraz przekazanie garści inspiracji do pracy z uczniami czy własnymi dziećmi. Chcemy aby ten materiał stał się przewodnikiem pozwalającym dorosłym lepiej zrozumieć świat cyfrowej rozrywki oraz pretekstem do pogłębionej refleksji na temat ich roli w kształtowaniu młodych ludzi.

W przygotowanych materiałach znajdziecie zarówno inspiracje do pracy w domu czy na lekcjach wychowawczych (sekcja POROZMAWIAJMY), materiał merytoryczny (sekcja PRAKTYKA EDUKACYJNA czyli dane z badań, odpowiedzi na najczęściej zadawane przez dorosłych pytania, wskazówki jak mądrze wykorzystać gry w edukacji domowej i szkolnej).

Poradnik składa się z kilku części dot.

- ◆ roli gier w kulturze,
- ◆ psychologii motywacji grania,
- ◆ zastosowań gier w edukacji,
- ◆ zagrożeń związanych z gamingiem oraz sposobów radzenia sobie z nimi,
- ◆ benefitów edukacyjnych związanych z gamingiem,
- ◆ wyjaśnienia zjawisk dot. społeczności graczy.

Materiał udostępniany będzie Państwu w tematycznych fragmentach przez cały czas trwania kampanii Granie Nauczanie.



POROZMAWIAJMY:

Lubię grać w grę! Czyli co robić?

Juhan Huizinga, wybitny badacz kultury pisał, że granie jest aktywnością tworzącą świat człowieka – każe respektować ustalone przez społeczność zasady, wymaga operowania na ideach i ukierunkowuje emocje (np. poprzez zorganizowaną rywalizację). A przede wszystkim dostarcza nam dużo przyjemności i zabawy. Gra jest więc niejako odbiciem kultury, w której przyszło nam żyć.

Zastanówmy się na czym polega granie aby zobaczyć, że jest nieodłącznym elementem naszego życia - grają wszyscy i wszędzie!

ZASTANÓWCIE SIĘ:

- ◆ Czym jest gra? Na czym polega ten rodzaj czynności? Czym różni się gra od zabawy?
- ◆ W języku polskim pojęcie gra jest dużo szersze niż cyfrowa rozrywka i odnosi się też do np. muzyki i sportu. J akie znacie gry tradycyjne? Co je łączy z siedzeniem przed ekranem?
- ◆ Jakie znacie klasyczne (retro) gry komputerowe? Jakie rodzaje gier komputerowych możecie wyodrębnić?

GARŚĆ WIEDZY:

Według badacza Rogera Caillois aby gra była grą powinna być:

- ◆ **dobrowolna:** grający nie robi tego z obowiązku;
- ◆ **wyodrębniona:** zamknięta w określonych granicach czasowo-przestrzennych, oddzielona od „prawdziwego” życia;
- ◆ **zawierająca element niepewności:** przebieg ani wynik zabawy czy gry nie może być z góry wiadomy; pozostawia margines podejmowania decyzji i wpływania na efekt rozgrywki;
- ◆ **bezproduktywna:** gra czy zabawa nie prowadzi do tworzenia dóbr, nie jest pracą;
- ◆ **ujęta w normy:** poddana regułom;
- ◆ **fikcyjna:** towarzyszy jej specyficzne poczucie wtórnej rzeczywistości lub też całkowitego oderwania od życia powszedniego.

Są różne typy klasyfikacji gier, możemy wyróżnić m.in. gry sportowe, logiczne, losowe lub ich połączenia. Inny podział zwraca uwagę na rodzaj rozgrywki: planszowe, strategiczne, hazardowe, bitewne, karciane i oczywiście komputerowe (cyfrowe). Najprostsza, aczkolwiek niepełna klasyfikacja dzieli gry komputerowe na osiem rodzajów: edukacyjne, fabularne, logiczne, przygodowe, sportowe, strategiczne, symulacyjne i zręcznościowe, które dzielą się z kolei na około 40 specjalnych podgatunków.

ZADANIE:

Wypiszcie po jednym przykładzie wymienionych wyżej typów gier klasycznych i komputerowych.

SPRAWDŹCIE RAZEM:

- ◆ **sprawdźcie jaka jest historia gier, od kiedy ludzie grają (o grach planszowych)**
https://www.youtube.com/watch?v=dE-Z2yTSi_g
- ◆ **historia gier komputerowych w pigułce** (angielski z polskimi napisami
– w które z prezentowanych tu gier grali Wasi rodzice?):
<https://www.youtube.com/watch?v=x24KoVNliMk>
- ◆ **dzieci grają w ulubione retro gry ich rodziców – jak sobie poradzą?** (angielski z polskimi napisami):
<https://www.youtube.com/watch?v=Pq2IS8zl2og>
- ◆ **starsza osoba ocenia współczesne gry, czy ma podobne zdanie jak Ty?**
https://www.youtube.com/watch?v=JA6dZC_-L0s&list=PL2bqZuDRyVaQdkCifu2QtQ2U3bHu_fGO0
- ◆ **stereotypy o graczach – jakie są? Czy się z nimi zgadzasz? Z czego wynikają?**
<https://www.youtube.com/watch?v=RN6OR7mWCl8>

PRAKTYKA EDUKACYJNA:

Ile powinno grać moje dziecko?

Granie w gry komputerowe jest jedną z najpopularniejszych rozrywek na świecie. Nie jest to aktywność typowo dla młodych. Czy wiecie, że przeciętny gracz na świecie ma 33 lata? Dla wielu z nas jest to naturalne, że osoba w tym wieku siadając do komputera chce się odprężyć po pracy. Jednak gdy patrzymy na nasze dzieci zazwyczaj wolimy, aby w swoim czasie wolnym zajmowały się czymś innym niż graniem.

Niejednokrotnie pewnie zastanawialiście się czy Wasze dziecko gra dużo czy mało w stosunku do swoich rówieśników. Porównajcie czas spędzany przy tej czynności u Was w domu z danymi z Raportu Common Sense¹ (USA):

- ◆ Dzieci poniżej **2 lat spędzają średnio 40 minut dziennie przed ekranem** (głównie TV), w badaniu nie stwierdza czasu spędzonego stricte na grach,
- ◆ Dzieci **do 8 lat spędzają średnio 25 minut dziennie na graniu**, jest to jednak wciąż mniej niż poświęcają na telewizję (1:40 dziennie) i nieco mniej niż na czytanie (0:29 minut dziennie),
- ◆ 66% dzieci w wieku **8 -12 spędza na graniu średnio 2 godziny dziennie**,
- ◆ 56% dzieci w wieku **13-17 spędza na graniu średnio 2,5 godziny dziennie**,
- ◆ chłopcy grają częściej niż dziewczynki.

¹ <https://www.commonsensemedia.org/research/the-common-sense-census-media-use-by-kids-age-zero-to-eight-2017> oraz <https://www.commonsensemedia.org/research/the-common-sense-census-media-use-by-tweens-and-teens-2015>

Zalecenia specjalistów, podkreślają że kwestią kluczową nie jest zły dobór czasu przed ekranem, a treści które wtedy dostarczamy dzieciom – badacze dostrzegają różnice między pasywnym spędzaniem czasu przed monitorem (np. oglądanie filmików), a interaktywną konsumpcją (np. graniem) czy tworzeniem treści (np. cyfrowa twórczość) lub czasem na komunikację. Trudno odciąć dziecko zupełnie od ekranu, lepiej przyjąć rozsądne założenia odnoszące się do realnych praktyk w rodzinach (za American Academy of Pediatrics i WHO:

- ◆ W przypadku małych dzieci (poniżej 18 miesięcy) należy maksymalnie ograniczyć czas przed ekranem,
- ◆ Dla dzieci do 5 roku życia maksymalny czas dziennego obcowania z ekranem to 1 godzina. Niech to będzie czas z dobrze dobranymi przez rodzica treściami lub czas wspólny,
- ◆ Zalecenia dla dzieci starszych nie są jednoznaczne i wskazują bardziej na to jak rodzic może zarządzać czasem przed ekranem. Co to znaczy?

- priorytetyzuj czas poza ekranem, wyznacz limity codzienne lub tygodniowe korzystania z ekranu,
- ▲ wyznacz strefy w domu oraz czas wolny od technologii (np. w czasie nauki, przed spaniem, ładowanie telefonu poza sypialnią),
- ▲ wyeliminuj TV w tle oraz ogranicz własny czas przed ekranem, sprawdzaj programy, gry i aplikacje zanim pozwolisz z nich korzystać swojemu dziecku,
- ▲ staraj się zachęcać dziecko do korzystania z interaktywnych form spędzania czasu przed ekranem zamiast biernego oglądania,
- ▲ używaj blokad rodzicielskich i filtrów treści,
- ▲ rozmawiaj o tym, jakie treści dziecko przyswaja, oglądaj, graj wspólnie z nim.

Wspólne granie wydaje się dla wielu rodziców wyzwaniem, jednak jest dość częstą praktyką w domach. Raport Kondycja Polskiej Branży Gier 2020 podaje, że **59% rodziców** gra w gry wideo ze swoim dzieckiem. Rodzice sądzą, że wspólne granie umacnia więzi rodzinne, ma wartość edukacyjną i pozwala kontrolować treść i czas spędzany przy grze. Im starsze dziecko, tym mniej rodziców angażuje się we wspólne granie. Ciekawie przedstawia się też podział aktywności rodziców podczas wspólnych gier z dziećmi. Zdecydowana większość rodziców wybiera wspólną grę w trybie kooperacji lub rywalizacji na podzielonym ekranie niż na dwóch różnych urządzeniach w trybie online – wg ISFE Key Facts 2019. To daje szansę na jednoczesne obserwowanie dziecka podczas gry i rozmowę o zainteresowaniach. Ważne też, by dziecko wiedziało, że rodzic szanuje jego zainteresowania i ma czas na wspólną zabawę.

Głównym powodem zakupu gry dla większości rodziców pozostaje prośba dziecka (**54%**), niepokojące jest jednak to, że **35% rodziców kupuje gry swoim dzieciom spontanicznie, bez wcześniejszego przeczytania opinii czy recenzji.**



POROZMAWIAJMY:

Granie jest fajne! Dlaczego dzieci i dorośli uwielbiają gry?

Gry komputerowe powstały przede wszystkim dla zaspokojenia ludzkiej potrzeby, jaką jest zabawa – wszyscy potrzebujemy odprężenia i rozrywki. Co sprawia, że ta forma kultury zaspokaja ją w tak wysokim stopniu? W przeciwieństwie do filmu czy książki gry dają nam poczucie bycia z innymi i są wysoce interaktywne. Stawiają także odpowiednio dobrane wyzwania – nie są za trudne, ani nie są za proste. A to jest właśnie to co lubi ludzki mózg.

ZASTANÓWCIE SIĘ:

- ◆ Co sprawia, że ludzie w różnym wieku na całym świecie spędzają czas na graniu w gry komputerowe? Co sprawia im satysfakcję?
- ◆ Podajcie swoją ulubioną grę i trzy powody dlaczego tak chętnie do niej wracacie? Co ją wyróżnia względem innych tytułów?
- ◆ Kim jest przeciętny gracz? Kto najczęściej gra? Czy więcej kobiet czy mężczyzn? Strasi czy młodzi (w jakim wieku)? Na jakich urządzeniach gramy? Ile czasu średnio spędza polski nastolatek na graniu? Czy to dużo czy mało?

GARŚĆ WIEDZY:

Według psychologów gry w gry ponieważ dają nam:

- ◆ **poczucie kompetencji** – lubimy się czuć w czymś dobry, zwiększać swoje umiejętności, zdobywać kolejne cele. Gry są zaprojektowane tak aby nam tego dostarczać, stawiają przed nami wyzwania o zwiększającym się stopniu trudności, mają wbudowane systemy nagród (zbieranie odznak, awansowanie na kolejne poziomy),
- ◆ **poczucie autonomii** – lubimy czuć, że decydujemy i od nas wiele zależy. W grach możemy poczuć to w pełni – nasze akcje wywołują przewidywalne reakcje i pozwalają kreować unikalną drogę dojścia do zwycięstwa. Dodatkowo, gdy się pomylimy, nie kosztuje nas to wiele, co najwyżej wczytanie lub odpalenie nowej rozgrywki,
- ◆ **bycie we wspólnocie** – z jednej strony możemy być ważną częścią zespołu i uczestniczyć w grupowej walce o zwycięstwo, z drugiej bezpiecznie zaspokajać swoją potrzebę rywalizacji z innymi lub uczestniczyć w społeczności fanów danej gry (np. mając wspólny temat do rozmowy z rówieśnikami),
- ◆ **odczucie immersji** – czyli całkowitego zanurzenie się w doświadczeniu, gry oddziałują na nas na wielu poziomach (zmysłowym, intelektualnym, psychologicznym) i zaspakają potrzebę symbolicznego przeżywania opowiadanej historii lepiej niż filmy czy książki (nie wymaga np. dekodowania). Identyfikujemy się z bohaterami gier, przeżywamy intensywne emocje i na chwilę stajemy się kimś innym.

Powyższe walory gier często prowadzą do osiągnięcia tzw. **stanu flow** czyli stanu między satysfakcją a euforią, wywołanego całkowitym oddaniem się jakiejś czynności. We współczesnej psychologii np. nurtach mindfulness jest to stan wysoce pożądaný związany z radością wykonywania danej czynności dla niej samej. Stan przepływu pozwala zaspokoić wewnętrzne potrzeby umysłu, osiągnąć rozwój psychiczny, doświadczyć prawdziwego poczucia szczęścia i spełnienia. Przepływ charakteryzuje się brakiem samoświadomości, utratą poczucia czasu oraz całkowitą wolnością od strachu i lęku.

Ten mechanizm budowania zaangażowania sprawia, że z grania mogą czerpać przyjemność wszyscy. Dane pokazują, że nie ma dużych różnic jeśli chodzi o płeć (**49% populacji graczy to kobiety**). Znaleźć można graczy w każdym wieku (ostatnio są to także seniorzy!). Współczesne gry proponują nam wiele typów rozgrywek (od gier logicznych do zręcznościowych), mogą być uruchamiane na różnych urządzeniach (aż 46% graczy bawi się przy użyciu smartfonów i **27% na tabletach**) oraz pozwalają na wybór stopnia zaangażowania (od gier wymagających kilku godzin na ich ukończenie, po takie przy których spędzimy 100 lub więcej godzin aby dojść do ich finału).

ZADANIE:

Napisz recenzję swojej ulubionej gry uwzględniając jej aspekty takie jak: jakość rozgrywki (zastosowane mechanizmy, poziom trudności), estetyka (wygląd gry, muzyka), fabuła (wywoływane emocje, budowanie zaangażowania gracza), walor edukacyjny. Określ kto jest odbiorcą docelowym tej gry.

This image shows a full page of white paper with horizontal dashed lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page, providing a guide for handwriting practice. There are no margins, text, or other markings on the page.

DALSZE BADANIA – SPRAWDŹCIE RAZEM:

◆ **Badania społeczności polskich graczy:**

<https://www.gry-online.pl/newsroom/polish-gamers-research-2019-co-5-edycja-badan-mowi-o-polskim-gracz/zc1c323>

◆ **Typy graczy:**

<https://www.youtube.com/watch?v=RGX4lskX8gA>

◆ **Gry a ludzki mózg:**

<https://www.youtube.com/watch?v=FktsFcoolG8>

◆ **O motywacji – jak przenieść przyjemność z gier do życia codziennego:**

<https://www.youtube.com/watch?v=ub7SjrQ-pMs>

◆ **Nasze życie to gra:**

<https://www.youtube.com/watch?v=ub7SjrQ-pMs>

◆ **Jak zamienić zwykłą czynność w zabawę:**

<https://www.youtube.com/watch?v=SByyymar3bds>

PRAKTYKA EDUKACYJNA:

Jak sprawić, aby uczenie się było tak samo angażujące jak granie?

Gry dostarczają szybkiej i jasnej informacji zwrotnej dot. naszego postępowania. Jeśli wykonujemy coś poprawnie od razu otrzymujemy nagrodę (progres w grze, punkty). Dzięki temu gracz dostaje jasną ścieżkę doskonalenia swoich umiejętności, widzi postęp i jest zmotywowany do dalszego grania. W grach multiplayer tę weryfikację kompetencji może przenieść w szerszą perspektywę i odkryć na jakim poziomie umiejętności znajduje się względem innych ludzi. Przegrana jednak niczego nie determinuje i nie wyklucza, jest bezpieczna – zawsze możemy podjąć kolejną, najczęściej anonimową próbę. Ostatecznie okazuje się, że niezależnie w co gramy największym przeciwnikiem... jesteśmy my sami. A o to przecież chodzi w uczeniu się, o stawianie sobie wyzwań, praktykowanie i zwiększanie własnej skuteczności w wybranym obszarze. Jak więc sprawić aby nasze dziecko uczyło się na sprawdzian z matematyki z tak dużym zaangażowaniem jak siada do gry w Minecraft? Odpowiedzią może być gamifikacja (grywalizacja).

Współczesna szkoła nie ma szans zapewnić tak wysokiej stymulacji jak robią to nowe media, może jednak podpatrywać mechanizmy motywacji, które działają w grach i starać się je przenieść na grunt edukacyjny. Jakie elementy możemy przenieść aby podkreślić zaangażowanie uczniów lub naszych dzieci na wyższy poziom?

- ◆ **cele i wyzwania** – każdy z nas lubi wiedzieć do jakiego celu zmierza, zadbajcie aby te cele były skonkretyzowane, nierealne, osiągalne, istotne, określone w czasie SMART. Każdy ambitny cel to wiele małych kroków – dobre ich rozpisanie sprawia, że wszystko staje się osiągalne,
- ◆ **punkty, tabele progresu, kolekcjonowanie nagród** – są to wymierne efekty naszej pracy/ nauki, zbieranie punktów ma sens jeśli można je na coś wymienić (zazwyczaj jest to status w grze, w życiu codziennym dobrym przykładem jest zbieranie odznak w harcerstwie), porównać się dzięki nim z innymi (kto zdobył więcej) lub zwiększanie możliwości (kolejny poziom to większe możliwości dla gracza),
- ◆ **emocje** – są niezbędne aby budować długoterminowe zaangażowanie gracza, możemy ich dostarczyć poprzez zbudowanie odpowiedniego kontekstu dla naszej gry (np. elementy fabularne) lub podkreślenie elementu rywalizacyjnego. a konkurować możemy na wiele sposobów: z innymi ludźmi, twórcą gry lub samym sobą (stawiając sobie cele).

Mechanizmy gamifikacji stosujemy do zwiększania zaangażowania w czynności, które zazwyczaj wydają się rutynowe lub nudne (np. sprzątanie pokoju). Jednak same wdrożenie punktów za każde pościelenie łóżka nie wystarczy. Aby gamifikacja miała sens musi z jednej strony pozostawiać jej odbiorcy pole do decyzji (mogę nie wykonać zadania i nie dostać punktów). Z drugiej wyzwania muszą być coraz bardziej wymagające, ale pozostające w zasięgu możliwości grającego (aby osiągnąć efekt flow) np. każdego kolejnego dnia lub tygodnia trzeba coś zrobić lepiej/więcej aby osiągnąć pulę punktów. Z trzeciej proces gamifikacji (poziomy, punkty i ich przyznawanie, cel gry powinny być jasno zakomunikowane – istotna jest szybka i zrozumiała informacja zwrotna). Aby osiągnąć najlepszy efekt tak zaprojektowany system motywacyjny warto wzbogacić jakąś fabułą lub historią (wymienianie punktów na wyjście na lody może być słabo angażujące ale jeśli po każdym poziomie będziecie przekazywać swoim dzieciakom kolejny fragment ekscytującej historii o Wojownikach Porządku powinno to utrzymać chęć dalszego sprzątania). Stworzenie takiego systemu może być dość trudne i angażujące dla nauczyciela lub rodzica.

Na szczęście z pomocą przychodzą różne wirtualne rozwiązania. Do gamifikacji domowych obowiązków możecie zastosować aplikację <https://habitica.com/static/home> lub <https://www.bountytasker.com/> (dorosły powinien pomóc w rozsądnym ułożeniu zadań i celów w tych aplikacjach).

Istnieją także podobne rozwiązania dla grup – do zastosowania w klasie np. <https://www.classcraft.com/> i <https://www.classdojo.com/pl-pl/> Możemy także sięgnąć po gotowe zgamifikowane kursy z różnych dziedzin np. <https://pl.khanacademy.org/>



POROZMAWIAJMY:

Gry i aplikacje w zdalnym nauczaniu

W czasie, kiedy wszyscy poszukują wartościowych i łatwo dostępnych narzędzi oraz treści do wykorzystania w nauczaniu zdalnym oddajemy w Państwa ręce krótkie zestawienie najciekawszych naszym zdaniem i najprostszych w obsłudze aplikacji i narzędzi. Podrzucaamy również linki do zasobów dostępnych w sieci, z których warto korzystać. Są to zarówno lektury, jak i muzea, galerie, ośrodki naukowe i szereg innych interesujących przekazów multimedialnych. Znajdziecie tu mnóstwo inspiracji, które możecie śmiało dopasować do potrzeb nauczanego przedmiotu lub zainteresowań dziecka.

PROGRAMY DLA NAUCZYCIELI:

Google Classroom

Google Classroom to jedno z narzędzi dostępnych w pakiecie G Suite for Education, takich jak: **poczta Gmail, Arkusze, Dokumenty, Prezentacje, Kalendarz, Dysk, Classroom i inne.**

Classroom działa online w pełni wykorzystując możliwości chmury. Nauczyciele oraz uczniowie nie muszą instalować dodatkowego oprogramowania na swoich komputerach. Nauczyciele mogą dodawać do swoich zadań materiały z rozmaitych źródeł: pliki PDF, zdjęcia, dokumenty, arkusze, filmy z Youtube, a nawet ankiety z Formularzy Google. Jeśli nauczyciel znajdzie ciekawy materiał w Internecie może go jednym kliknięciem „Udostępnij w Classroom” wysłać do wybranej grupy uczniów. „W aplikacji mobilnej dostępna jest opcja nanoszenia poprawek na udostępnionych plikach PDF. Google cały czas

rozwija narzędzia dla edukacji o opcje prowadzenia telekonferencji w aplikacji Hangout. Aktualnie można prowadzić telekonferencję dostępną jednocześnie dla 250 osób. Poradnik wideo, jak korzystać z Google Classroom został przygotowany przez Google i jest dostępny tu:

<https://youtu.be/wpU5OL3lIlg>

Praktyczny poradnik napisany przez nauczyciela języka angielskiego dostępny na [superbelfrzy.edu.pl](http://www.superbelfrzy.edu.pl):

<http://www.superbelfrzy.edu.pl/wp-content/uploads/2016/12/Google-Classroom.pdf>

Microsoft Office 365

Uczniowie, studenci oraz nauczyciele placówek dydaktycznych mogą bezpłatnie się zarejestrować w usłudze Office 365 Education, która obejmuje programy Word, Excel, PowerPoint, OneNote, a teraz także Microsoft Teams, oraz inne narzędzia.

Korzystanie z programu Teams jest intuicyjne. Nauczyciele tworzą wirtualne klasy, dla których mogą organizować spotkania, przysyłać prace oraz udostępniać pliki do pracy zespołowej.

Przewodnik, jak korzystać z Microsoft Teams dla edukacji pod linkiem:

https://edudownloads.azureedge.net/msdownloads/MicrosoftTeamsforEducation_QuickGuide_PL-PL.pdf

Webex firmy Cisco

Program Cisco Webex Teams służy do organizowania spotkań online. Dzięki wirtualnym obszarom komunikacji, komunikatorowi, funkcji udostępniania ekranu oraz plików, cyfrowym tablicom, a nawet wideo rozmowom nauczyciele mogą prowadzić lekcje z domu, uczestnicząc nawet w wielu spotkaniach jednocześnie. Aktualnie w bezpłatnej wersji oprogramowania możliwe jest organizowanie e-spotkań do 100 uczestników. Zniesiono także ograniczenia czasu trwania spotkań.

Poradniki, jak korzystać z programu Webex dla nauczycieli, uczniów i rodziców dostępne są w języku angielskim na stronie producenta oprogramowania:

<https://www.webex.com/webexremoteedu.html#webex-for-schools>

Cisco przygotowało też w języku polskim instrukcję, jak krok po kroku rozpocząć pracę z programem Webex:

https://www.cisco.com/c/dam/global/pl_pl/solutions/pdfs/zaczynamy-prace-z-cisco-webex.pdf

Librus i program Synergia

W Librusie, w zakładce Terminarz pojawił się dodatkowy typ zdarzenia "Spotkanie/lekcja online". Wybranie tej opcji przez nauczyciela otwiera okno, do którego należy skopiować link do wideo rozmowy. Wideo rozmowę tworzymy na dowolnej innej platformie (np. jednej z opisanych powyżej). Nauczyciel określa następnie: datę, przedmiot, klasę, z którą planuje lekcję online oraz długość trwania spotkania. Zaletą platformy Librus jest to, że uczniowie oraz rodzice mają szybki dostęp do wszystkich bieżących komunikatów związanych np. z organizacją egzaminów szkolnych. Na platformie publikowane są także artykuły dotyczące profilaktyki zdrowotnej, psychologicznych aspe-

któw nauczania na odległość i innych zagadnień związanych z edukacją. Informacje o tym, jak przygotować wideokonferencję:

<https://portal.librus.pl/szkola/artykuly/organizacja-wideolekcji-w-synergii>

TREŚCI EDUKACYJNE:

Akademia Khana, znana jest najbardziej z popularnych wideo na YouTube na każdy temat i z każdego przedmiotu szkolnego. np.: matematyki, fizyki, biologii, ekonomii. Polski kanał posiada wideo z wielu dziedzin, z czego wiele koreluje ze szkolną podstawą programową.

Akademia Khana to również narzędzie online, które może być doskonałą pomocą w dydaktyce online. Nauczyciele mogą tworzyć grupy uczniów, dostarczać im materiały, weryfikować realizację zadań, indywidualizować poziom nauki oraz sprawdzać w jakich obszarach uczniowie radzą sobie lepiej i gorzej. Akademia Khana to także aplikacja mobilna do nauki i rozwiązywania zadań. Jest to wygodne rozwiązanie dla młodszych użytkowników, dostępne na smartfony lub tablety. Zarówno strona, jak i aplikacja mobilna oraz inne treści z Akademii są już dostępne w języku polskim:

<https://pl.khanacademy.org/>

Film objaśniający jak działa Akademia dostępny jest na stronie:

<https://www.khanacademy.org/khan-for-educators/getting-started-teacher-training-us/tour-our-product/teacher-tools-reports/v/how-to-use-assignments-on-khan-academy-2019?modal=1>

Wspomniana już Akademia Khana to nie tylko platforma dla nauczycieli, ale też kanał na YouTube

<https://www.youtube.com/user/KhanAcademyPolski/channels>

TED

Godnym polecenia źródłem wiedzy jest także seria konferencji TED. Materiały udostępniane są na licencji Creative Commons na www oraz kanałach YouTube. Format konferencji stale się rozszerza. Wprowadzono np.: **TEDxWoman**, **TEDxKids**, **TEDxYouth**, **TEDxMED** i wiele innych. W Polsce konferencje TEDx odbywają się m.in. w Warszawie, Łodzi, Poznaniu, Krakowie, Gdańsku. Prelekcje TED to przede wszystkim źródło inspiracji i motywacji dla edukacyjnego samorozwoju.

Film objaśniający jak działa Akademia dostępny jest na stronie:

<https://www.khanacademy.org/khan-for-educators/getting-started-teacher-training-us/tour-our-product/teacher-tools-reports/v/how-to-use-assignments-on-khan-academy-2019?modal=1>

Na stronie oraz kanale TED znaleźć można szereg wystąpień dotyczących rozmaitych tematów. Strona pozwala na filtrowanie prelekcji wg tematyki, języka, czasu trwania itp. Wszystkie materiały są nieodpłatne, a większość można obejrzeć z polskimi napisami:

<https://www.ted.com/talks?language=pl>

Na stronie znajduje się także sekcja o edukacji, polecana szczególnie dla nauczycieli: **TED Talks Education**.

<https://www.ted.com/about/programs-initiatives/ted-talks-education>

TED-Ed pozwala również na kompilowanie własnych lekcji z filmów dostępnych na YouTube. Instrukcja, jak to zrobić:

https://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=ncqVw1sx-04#!

Google Arts&Culture

Firma Google dostarcza nie tylko narzędzia do edukacji zdalnej, ale też zasoby, z których nauczyciele i uczniowie mogą w tym procesie korzystać.

Flagowym produktem jest aplikacja Google Arts&Culture dostępna na urządzenia mobile oraz w przeglądarce.

<https://artsandculture.google.com/>

Aplikacja pozwala na wirtualne zwiedzanie znanych obiektów, zabytków, muzeów, oglądanie dzieł sztuki, przeglądanie zdjęć, filmów i innych treści udostępnianych przez instytucje kultury. Arts & Culture to doskonałe narzędzie edukacyjne, które z powodzeniem wykorzystać można na lekcjach plastyki, muzyki, literatury, biologii, historii, wiedzy o kulturze lub o społeczeństwie. Aplikacja, dzięki uprzejmości instytucji kultury, umożliwia odwiedzenie tysięcy obiektów z ponad 80 krajów. Godne polecenia są ekspozycje online, inaczej wirtualne spacer, podczas których sami decydujemy, o jakich eksponatach chcemy dowiedzieć się więcej. Wyszukiwanie interesujących nas zasobów polega na wpisaniu nazwy kraju lub miasta, w jakim znajduje się dany obiekt lub nazwiska artysty czy nazwy galerii. Bardzo ciekawe są wystawy Muzeum Nauki i Technologii Leonarda da Vinci w Mediolanie, Muzeum Historii Naturalnej w Londynie czy Guggenheim Museum w Bilbao.

YouTube

Potężną biblioteką zasobów multimedialnych jest YouTube, gdzie znaleźć można szereg materiałów publikowanych przez placówki kulturalno-oświatowe, instytucje naukowe i dydaktyczne oraz osoby zajmujące się szeroko rozumianą edukacją. Pamiętajmy też, że treści dla młodszych dzieci znaleźć można w aplikacji YouTube Kids. Korzystając z tej aplikacji możemy mieć pewność, że dziecko nieopatrzenie nie trafi na treści czy reklamy przeznaczone dla starszych odbiorców. YouTube Kids działa na każdym urządzeniu – telefonie, tablecie, komputerze, konsoli i w smart TV.

Listę kanałów, z których chcemy korzystać należy dobrać do indywidualnych potrzeb dziecka. Możemy jednak polecić kanały: **Fundacja Uniwersytet Dzieci, National Geographic Polska, 123 Edukacja, Macmillan Polska, Centrum Nauki Kopernik, European Space Agency, Polimaty, Nauka, To Lubię, Fundacja Medicover**.

Na większości z wymienionych kanałów znaleźć można wykłady, pokazy doświadczeń, filmowe objaśnienia zjawisk fizycznych i przyrodniczych, a także informacje o zdrowiu i aktywności fizycznej.

Wszechnica

Wspomnieć warto także o wspólnej inicjatywie Collegium Civitas i Fundacji Wspomagania Wsi – **Wszechnica.org.pl**. Serwis oferuje treści dla starszych uczniów, a są to zapisy wideo wykładów i wywiadów z badaczami zgłębiającymi różne dziedziny wiedzy, którzy na co dzień pracują w Collegium Civitas, Polskiej Akademii Nauk oraz innych placówkach naukowych.

Wolne lektury

Czas szkolnej kwarantanny zachęca też do sięgania po książki i tu z pomocą przychodzi strona: Wolne lektury, która zawiera ponad 5,5 tysiąca tytułów na licencji Creative Commons. W serwisie znajdziemy zarówno lektury szkolne, jak i klasykę literatury polskiej i zagranicznej. Książki dostępne są w kilku formatach, w tym także na czytniki e-booków. Niektóre tytuły przygotowane są ponadto w wersjach audio. Są to przede wszystkim bajki dla najmłodszych, choć nie tylko.

Empik Premium

W ramach akcji #zostanwdomu firma Empik oferuje 60 dni bezpłatnego korzystania z Empik Premium, a tym samym dostęp do kilkunastu tysięcy e-booków i audiobooków, w tym również do lektur szkolnych. Aby z nich skorzystać należy pobrać aplikację Empik Go:

<https://www.empik.com/go>

Więcej na stronie:

<https://www.empik.com/czas-w-domu>

E-podręczniki

Z myślą o uczniach, którzy nie mają dostępu do podręczników Ministerstwo Edukacji Naukowej przygotowało platformę E-podręczniki. Dostępne są tutaj e-podręczniki, materiały do kształcenia ogólnego, materiały dla przedmiotów zawodowych oraz szereg podręczników przedmiotowych dla uczniów szkół podstawowych i ponadpodstawowych. Na stronie znaleźć można też odwołania do innych materiałów edukacyjnych, np.: www.europeana.eu czy www.e-historia.com.pl

APLIKACJE I GRY:

Producenci i dystrybutorzy gier wideo robią co mogą, aby wspierać globalną społeczność graczy w tym szczególnym okresie. Wiele firm udostępnia również darmowe gry i aplikacje graczom, rodzinom i nauczycielom.

- ◆ **Roblox** wprowadził moduły do projektowania gier i programowania, które można wykorzystać podczas zdalnego nauczania. (1) Nauczanie Zdalne, które obejmuje ponad 100 godzin darmowych treści. Można je wykorzystać do nauczania podstaw projektowania i kodowania gier w warunkach zdalnego uczenia się, (2) bezpłatne Roblox Studio Webinary z planami lekcji dla zainteresowanych edukatorów w dziedzinie tworzenia gier (3) nowy rodzaj gry Ucz się i eksploruj, aby zapewnić łatwy dostęp do większej liczby doświadczeń edukacyjnych dla dzieci i młodzieży na platformie.
- ◆ **Firma Microsoft** dodała bezpłatne zasoby edukacyjne do swojego sklepu Minecraft
- ◆ **Rabbids Coding**, gra firmy Ubisoft, która uczy dzieci podstaw kodowania dostępna jest nieodpłatnie w wersji na PC
- ◆ **Moduły ISFE Games in Schools** to szereg wideo poradników dla nauczycieli zawierających wskazówki, jak korzystać z gier wideo w dydaktyce. Materiały dostępne są na stronie: <https://www.europeanschoolnetacademy.eu/courses/course-v1:GiS+GamesCourse+2019/about>
- ◆ **Digital School House:** 10 scenariuszy do poprowadzenia ciekawych zajęć „offline” do nauki informatyki w domu z użyciem przedmiotów codziennego użytku oraz filmy na YouTube adresowane do uczniów w wieku 5–11 lat, wykorzystujące przedmioty codziennego użytku. Rodzice, opiekunowie i nauczyciele mogą przyłączyć się lub usiąść i nadzorować. Digital Schoolhouse wideo.
<https://www.digitalschoolhouse.org.uk/>
- ◆ **Firma Niantic** zaktualizowała swoje gry mobilne Pokemon GO i Harry Potter: Wizards Unite, aby zachęcić do ćwiczeń w domu.
- ◆ **Firma Nintendo** zapewniła bezpłatną aktualizację swojej gry fitness Ring Fit Adventure dla Nintendo Switch, która zawiera nowe tryby ćwiczeń w domu.
- ◆ **Ubisoft** oferuje nieodpłatnie kilka gier strategicznych, a niedługo dołączy do tej oferty tytuły z serii Just Dance. Więcej informacji: <https://free.ubisoft.com>
- ◆ W ramach akcji Play At Home, **PlayStation** oferuje graczom bezpłatnie gry: Uncharted - Kolekcja Nathana Drake'a oraz Journey.



POROZMAWIAJMY: Gry, które uczą

Gry, podobnie jak inne narzędzia, mogą być wykorzystane w dobry lub zły sposób. W kolejnym rozdziale omówimy zagrożenia związane z nadmiernym korzystaniem z gier lub błędnym doborem gry do wieku gracza. Teraz przyjrzyjmy się jednak, co dobrego mogą wnieść gry do naszego życia. Być może to właśnie one będą przyszłością edukacji? Przecież najlepiej uczymy się poprzez zabawę!

ZASTANÓWCIE SIĘ:

- ◆ Czego nauczyliście się do tej pory z gier? Czy wiedza lub umiejętności wyniesione z gry kiedykolwiek pomogły wam w codziennym życiu?
- ◆ Co to znaczy, że można się czegoś nauczyć poprzez zabawę? Czy znacie pojęcie gamifikacja?
- ◆ W jaki sposób gry mogłyby być stosowane w szkole? Spróbujcie wymienić tytuły, które wzbogaciłyby lekcje np. historii czy języka angielskiego. Czy mogą istnieć szkoły grania w daną grę?
- ◆ Jak zdobywacie wiedzę o grach? Jak doskonalicie się jako gracze?

GARŚĆ WIEDZY:

Czego można się nauczyć grając?

- ◆ **myślenie strategiczne, podejmowanie decyzji, rozwiązywanie problemów** – każda rozgrywka to setki decyzji do podjęcia – od nich będzie zależał ostateczny wynik, musimy więc analizować dane, myśleć kilka kroków do przodu i wysilać swój intelekt aby znaleźć najlepsze możliwe rozwiązania – to wszystko cenne umiejętności, które bardzo pomogą nam w codziennym życiu oraz w nauce, która także wymaga szybkiego podejmowania decyzji i selekcjonowania informacji,
- ◆ **matematyka, ekonomia, zarządzanie budżetem** – wiele gier wymaga zarządzania finansami, jeden mały błąd – zbyt duża inwestycja na początku rozgrywki i kończymy jako bankruci. Często więc musimy doskonalić umiejętność właściwego inwestowania, oszczędzania, planowania wydatków oraz ciężko zapracować na naszą wirtualną walutę. W wielu grach strategicznych lub symulatorach ciągle liczymy i analizujemy. Czyż to nie są cenne umiejętności?
- ◆ **współpraca, komunikacja** – w wielu grach multiplayer niezbędne jest podzielenie się zadaniami oraz bieżące ustalanie z innymi graczami wspólnej strategii gry (bycie liderem lub podążanie za jego wytycznymi). Praca w grupie pod presją czasu i konkurencji jest wyzwaniem, lecz dobra współpraca i dystrybucja zadań sprawia, że jako drużyna osiągamy więcej niż w pojedynkę. Dokładnie to samo determinuje nasz sukces w każdym nowoczesnym obszarze biznesowym. Grając na przykład w Counter Strike'a (gra dla dorosłych) możemy się przygotowywać do trudnych wyzwań zawodowych związanych z pracą w zespole,
- ◆ **kreatywność** – zarówno ta rozumiana bardziej tradycyjnie, którą możemy rozwijać w takich grach jak Minecraft, gdzie budujemy wszystko to, co podpowie nam wyobraźnia, ale także kreatywność rozumiana jako poszukiwanie różnych dróg osiągnięcia celu. Gry pozwalają nam na wyrażanie siebie zarówno jako twórca – w przypadku gier o otwartej strukturze, jak również jako eksplorator, w grach o rozbudowanych drzewach decyzyjnych umożliwiających zmienne zakończenia,
- ◆ **języki obce, historia, wiedza ogólna** – gry mogą uczyć tego co szkoła. Nie wszystkie gry są dostępne w polskiej wersji językowej. Grając w gry w wersji angielskiej musimy poznać i zrozumieć kluczowe dla rozgrywki słówka. Mamy motywację, aby poznawać język, przyswajamy słowa dużo szybciej, angażujemy się w zabawę i nawet nie czujemy, że się uczymy. To samo dzieje się, gdy gramy w gry historyczne, które wymagają od nas uczestniczenia w wydarzeniach z przeszłości (jak np. w serii Total War). Możemy też zdobywać wiedzę ogólną np. gry serii FIFA to kopalnia wiedzy o faktach sportowych (drużynach, piłkarzach itd.), ale też garść informacji związanych z geografią,

- ◆ **wiara we własne siły, koncentracja na zadaniu** – niektóre z gier są ekstremalnie trudne i wymagają wielokrotnego, żmudnego mierzenia się z wymagającymi zadaniami. Aby je przejść gracz musi wykazać się nie lada determinacją, wiarą we własne możliwości, koncentracją na problemie i sprawdzaniu kilku sposobów jego rozwiązania. W życiu codziennym, w szkole czy pracy zdarzają się sytuacje, które wydają się nam bez wyjścia. Wiara we własne możliwości, odwaga zmierzenia się z przeciwnościami to jest to, czego wtedy potrzebujemy. Gracze wiedzą o tym, że jeśli przegrają mogą spróbować jeszcze raz i że nie istnieje przeciwnik, którego nie da się pokonać. Trzeba tylko znaleźć odpowiedni sposób.

ZADANIE:

Zaprojektujcie własną grę edukacyjną – możecie to zrobić w wersji planszowej (np. w grze planszowej po zatrzymaniu pionka na danym polu gracz losuje kartę z pytaniami z danej dziedziny). Może to być także wymarzona edukacyjna gra komputerowa (możecie ją spróbować stworzyć wraz z dziećmi przy pomocy prostych narzędzi do nauki programowania, np. środowiska Scratch).

DALSZE BADANIA – SPRAWDŹCIE RAZEM:

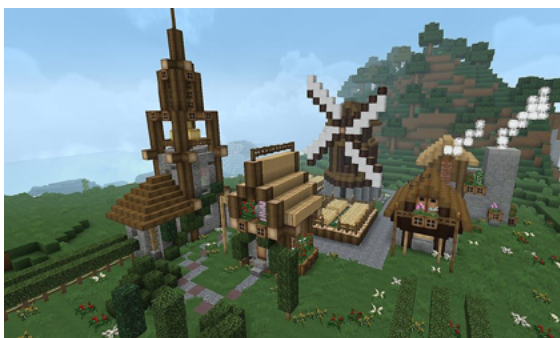
- ◆ **Czego potajemnie uczą nas gry :**
<https://www.youtube.com/watch?v=DUzIMgNYSJo>
- ◆ **Klasy e-sportowe – czy szkoła może uczyć, jak grać:**
<https://esportnow.pl/esport/wyglada-nauka-klasy-e-sportowej/>
<https://sgesport.pl/ile-mamy-szkol-z-innowacja-e-sportowa-kto-uczy-jak-to-wyglada/>
- ◆ **Serious games – gry, które pokazują ważne problemy społeczne**
<http://www.gamesforchange.org/games/>
- ◆ **Minecraft uczy programować:**
<https://www.youtube.com/watch?v=1d5jDyMANRw&t=2s>

PRAKTYKA EDUKACYJNA:

Jakie są przykłady edukacyjnych gier? Które mogę zaproponować mojemu dziecku?

Na rynku istnieją tysiące różnych tytułów gier. Tak samo jak w przypadku filmów i książek różnią się jakością przeżycia, które oferują. Nie wszystkie są też odpowiednie dla dzieci lub młodzieży. Często jako rodzice nie mamy czasu, wiedzy lub możliwości sprawdzenia dokładnie, w co aktualnie gra nasze dziecko. Zdarza się, że ulegamy presji zakupowej i kupujemy dziecku grę „bo rówieśnicy w nią grają”. Może się wówczas zdarzyć, że nie jest to właściwa gra dla wieku odbiorcy. Jakie tytuły możemy bezpiecznie zaproponować swoim dzieciom? Przygotowaliśmy dla Was kilka propozycji w różnych kategoriach. Większość z nich będzie miłym zaskoczeniem dla Waszych dzieci. Na liście nie ma bowiem tytułów stricte edukacyjnych, a takie, które niebezpośrednio uczą lub prezentują ważne treści. Większość poniższych propozycji to gry na PC lub konsole.

ROZWÓJ KREATYWNOŚCI:



MINECRAFT

Gra w otwartym świecie, która pozwala graczom zbierać surowce, tworzyć przedmioty oraz budowle. Gracze mają nieokreślone możliwości w eksplorowaniu i kreowaniu świata gry. Świat Minecrafta zbudowany jest z sześcianów. Dostępne są tryby Creative, Survival, Adventure. Gra występuje również w wersji Minecraft Edu dostępnej dla placówek dydaktycznych.

Zwróć uwagę:

- ◆ jeden z najbezpieczniejszych i najbardziej rozwijających tytułów nawet dla młodszych graczy,
- ◆ ta gra zawiera elementy horroru (możliwe do wyłączenia),
- ◆ gra na serwerze wymaga kontroli rodzica (szczególnie jeśli dziecko gra z nieznajomymi),
- ◆ Minecraft pozwala na instalowanie różnorodnych dodatków tzw. modów – dzięki temu przy odrobinie zaangażowania dorosłego stanie się np. narzędziem do nauki programowania, odtwarzania budowli, eksploracji kosmosu itp.



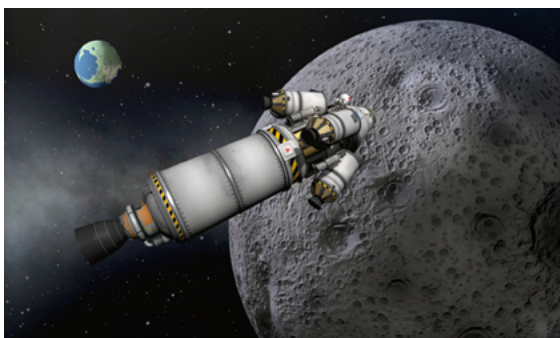
ROBLOX

Zyskujący na popularności odpowiednik Minecrafta – jednak nieco bardziej kontrowersyjny przez swój sieciowy charakter. Gra daje możliwość budowania własnych światów i udostępniania ich innym. Jeśli nie tworzymy, mamy możliwość grania w mini gry stworzone przez innych. Gra umożliwia także naukę podstaw programowania.

Zwróć uwagę:

- ◆ atutem Roblox jest możliwość stworzenia własnej gry przez dziecko,
- ◆ gra pozwala na ustawienie kontroli rodzicielskiej,
- ◆ Roblox jest grą bezpłatną, ale dostępna jest w niej wirtualna waluta, co może wiązać się z wydawaniem realnych pieniędzy,
- ◆ ponieważ światy w grze tworzą inni gracze, nie wiemy na jakie treści i jakość rozgrywki trafi dziecko (warto skorzystać z ustawień kontroli lub nadzorować zabawę).

NAUKA FIZYKI:



KERBAL SPACE PROGRAM

Miłe stworki chcą lecieć w kosmos. Aby im pomóc musimy opanować podstawy fizyki i budowy rakiet. Gra zachęca do eksperymentowania, sprawdzania hipotez, wyciągania wniosków z popełnionych błędów (np. nieudany start statku). Gra zawiera wiele pojęć z zakresu kosmonautyki i wymaga myślenia matematycznego.

Zwróć uwagę:

- ◆ gra oznaczona PEGI 3, co oznacza, że nie zawiera treści niewłaściwych dla najmłodszych dzieci. Jest jednak dość trudna, wymaga samodzielnego liczenia, więc nie sprawdzi się w przypadku najmłodszych graczy,
- ◆ podstawowa wersja nie jest dostępna w języku polskim. W sieci można jednak pobrać spolszczenie w postaci napisów.



OXYGEN NOT INCLUDED

Jak przeżyć w kosmosie? Nie jest to łatwe zadanie, gdyż musimy kontrolować wiele czynników i mądrze zarządzać naszą kolonią. Oxygen not included oprócz wielu elementów strategicznych i decyzyjnych wprowadza ciekawe mechaniki i elementy z zakresu zarządzania energią, fizyki płynów, termodynamiki czy nawet recyklingu.

Zwróć uwagę:

- ◆ gra jest bardzo wciągająca i wymaga wielu godzin, aby ją ukończyć. Warto kontrolować czas rozgrywki.
- ◆ przyjazna „dziecięca” grafika kryje dużo wymagających zadań,
- ◆ niestety brak polskiej wersji językowej.

NAUKA HISTORII:



SERIA CYWILIZACJA

Cywilizacja to gra legenda – jedna z najstarszych serii gier historycznych. Możemy w niej wcielić się we władców klasycznych imperiów, rozwijać ścieżki technologiczne i budować imponujące miasta oraz państwa. Gra czerpie garściami z podręczników historii. Dowiemy się z niej o specyfice każdej z prowadzonych kultur i poznamy zasady dyplomacji.

Zwróć uwagę:

- ◆ gra klasyfikowana jest dla osób powyżej 12 lat, ponieważ zawiera realistyczne sceny przemocy (walki, podboje, wojny, bitwy).
- ◆ każda z gier serii ma podobny schemat rozgrywki. Różnią się między sobą grafiką i szczegółowością świata. Rozpoczynając przygodę z Cywilizacją można wybrać starsze tytuły serii, które mają mniejsze wymagania graficznie i są tańsze,
- ◆ jest to tytuł na wiele godzin rozgrywki, bardzo angażujący gracza.



MONUMENT VALLEY

Jedna z niewielu pozycji w tym zestawieniu dostępna na urządzenia mobilne, warta jednak zwrócenia uwagi za przepiękne wykonanie. Oprawa muzyczna na najwyższym poziomie, ciekawe architektoniczne zagadki, tajemnicza fabuła- to wszystko tworzy niesamowity klimat.

Zwróć uwagę:

- ◆ gra jest dość krótka i prosta,
- ◆ można zagrać wspólnie
- ◆ gra dostępna za darmo

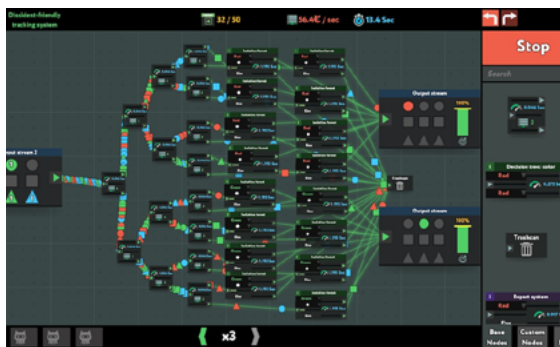


THE ROOM

Chodzicie czasami do Escape Roomów? The Room to właśnie taki wirtualny pokój zagadek i to przygotowany z najwyższą dbałością o detale wizualne. Przepiękna gra, która pobudzi umysł i wyobraźnię. Zagadki nie są zbyt trudne (można również skorzystać z opcji podpowiedzi). Całość rozgrywki jednak wymaga skupienia.

Zwróć uwagę:

- ◆ gra polega na rozwiązywaniu zagadek, ale brak w niej dynamicznej akcji,
- ◆ brak polskiej wersji językowej,
- ◆ dostępna także na urządzenia mobilne.

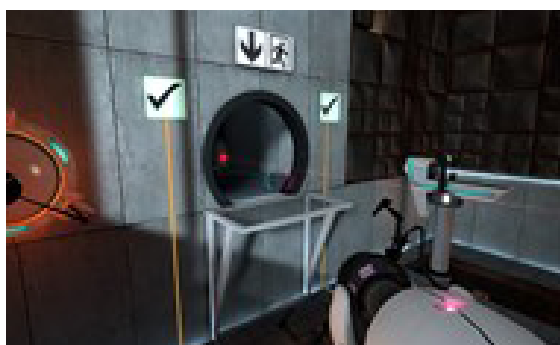


WHILE TRUE: LEARN()

W tej grze wcielasz się w programistę, który przypadkowo odkrył, że jego kot dysponuje wyjątkowym talentem programistycznym. Sęk w tym, że zwierzę nie potrafi zbyt dobrze mówić po ludzku. Musisz świetnie opanować uczenie maszynowe i za pomocą wizualnych narzędzi programistycznych stworzyć system rozpoznawania kociej mowy przekładający język czworonogów na mowę ludzi.

Zwróć uwagę:

- ◆ zabawne i mądre wprowadzenie do nauki programowania, nie tylko dla miłośników kotów,
- ◆ dostępna także w języku polskim.



PORTAL

Zadaniem gracza jest rozwiązywanie fizycznych łamigłówek i zadań poprzez tworzenie i otwieranie portali, które pozwalają przenosić w przestrzeni przedmioty i samą postać gracza. Bardzo dobra grafika, ciekawe zagadki, niekonwencjonalne podejście do rozgrywki. Gra wymaga wiedzy z geometrii i fizyki (np. dotyczącej grawitacji).

Zwróć uwagę:

- ◆ gra wygląda jak typowa „strzelanka” (widok z pierwszej osoby, futurystyczna „broń”), ale nią nie jest!
- ◆ ciekawa fabuła i dialogi – gra przeznaczona dla osób powyżej 12 r.ż.

WSPÓŁPRACA:



KEEP TALKING AND NOBODY EXPLODES

Jesteś sam w pomieszczeniu z tykającą bombą. Twoi kompanii mają podręcznik, dzięki któremu mogą ją rozbroić. Problem w tym, że jej nie widzą, więc będziesz musiał ją opisać - i to szybko! To jedna z najbardziej dynamicznych gier logicznych, która sprawi frajdę i sprawdzi umiejętność komunikacji w grupie rówieśników lub rodziny.

Zwróć uwagę:

- ◆ jak każda gra kooperacyjna wymaga koncentracji uczestników i może wywoływać konflikty,
- ◆ polska wersja językowa, niezbędna jest umiejętność czytania,
- ◆ można grać w 2 osoby chociaż największą frajdę sprawi gra w większej grupie.



OVERCOOKED! 2

Lubicie gotować? Ta gra może się spodobać zarówno najmłodszym jak i rodzicom. Bardzo dynamiczna i emocjonująca rozgrywka, w której dwóch kucharzy musi współpracować, aby przygotować smakołyki znane z różnych zakątków świata.

Zwróć uwagę:

- ◆ można też grać w pojedynkę lub na serwerach online,
- ◆ gra oferuje świetną zabawę, więc warto się przygotować na dużą dawkę śmiechu.



AMONG US

To jest dwuwymiarowa gra w trybie multiplayer, w której zadaniem drużyny jest przygotowanie statku kosmicznego do odlotu. Jednak nie wszyscy w zespole chcą współpracować. Zadaniem graczy jest wyeliminowanie osób, które sabotują nasze działanie.

Zwróć uwagę:

- ◆ nietypowa gra startegiczna,
- ◆ gra pozwala na kooperację z 4-10 graczami
- ◆ dostępna jest w języku angielskim

WIEDZA OGÓLNA: SYMULATORY

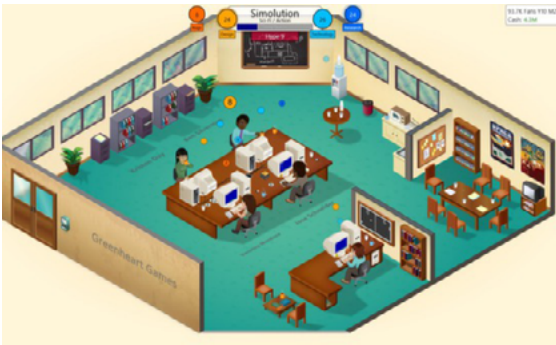


SERIA THE SIMS

Klasyka symulatorów bardzo chętnie wybierana przez dzieci – najprościej mówiąc jest to symulator życia. Tu musimy iść do pracy, aby kupić nowe meble. Poznajemy innych Simów (mieszkańców) i zawiązujemy z nimi relacje. Musimy dbać o zaspokajanie naszych podstawowych potrzeb, aby nasi bohaterowie czuli się komfortowo. Liczne dodatki pozwalają na jej spersonalizowanie zgodne z zainteresowaniami.

Zwróć uwagę:

- ◆ w grze pojawiają się nieoczywiste elementy przemocy – klasyfikowana jako gra dla dzieci powyżej 12 r.ż.
- ◆ kreatywna, otwarta rozgrywka pobudza wyobraźnię, każdy znajdzie w niej coś dla siebie.



GAME DEV TYCOON

Game Dev Tycoon to symulator ekonomiczny, w którym gracz zakłada własne studio developerskie w latach 80-tych. Celem gry jest stworzenie takiego tytułu, który pozwoli zdobyć licznych fanów i zostać liderem na rynku gier wideo.

Zwróć uwagę:

- ◆ bezpieczna i przyjemna gra o wartościowym zapleczu tematycznym,
- ◆ rozwija kreatywność oraz zdolności menadżerskie,
- ◆ gra jest odpłatna,
- ◆ dostępna na PC i urządzenia mobilne,
- ◆ dostępna w polskiej wersji językowej.



STARDEW VALLEY

Gra typu RPG połączona z symulacją życia z licznymi bohaterami zamieszkującymi Stardew Valley. Gra rozwija wiedzę z zakresu rolnictwa, uprawy roślin, hodowli zwierząt, ekonomii oraz relacji społecznych. Porusza ciekawe problemy związane z życiem w małej społeczności. Zwraca uwagę na kwestię ekologii.

- ◆ występuje w angielskiej wersji językowej – rozwija słownictwo
- ◆ gra ma ciekawą oprawę graficzną oraz rozbudowane drzewo decyzyjne.

Zachęcamy do zapoznania się z obszernym poradnikiem dotyczącym wykorzystania gier w edukacji. Materiał został przygotowany przez European Schoolnet oraz Interactive Software Federation of Europe.

POBIERZ PORADNIK



Using educational games in the classroom:

guidelines for successful learning outcomes





POROZMAWIAJMY: Mroczna strona grania

Gry wideo mogą motywować do nauki, rozwijać umiejętności poznawcze oraz procesy decyzyjne, motywować do zgłębiania wiedzy, zachęcać do nawiązywania i utrwalania kontaktów społecznych. Są jednak pewne negatywne aspekty, na które warto zwrócić uwagę, takie jak: nadmierne korzystanie z gier czy niewłaściwy dobór gry do wieku gracza. W tej części pokażemy sposoby zapobiegania tym zagrożeniom. Opowiemy o ogólnoeuropejskiej klasyfikacji gier wideo ze względu na wiek odbiorcy oraz na treści zawarte w grze, przybliżymy temat mikropłatności oraz zachęcimy do skorzystania z narzędzi kontroli rodzicielskiej i aplikacji PEGI RATINGS.

ZASTANÓWCIE SIĘ:

- ◆ Ile spędzasz czasu na graniu? Ile spędzają czasu Twoi rówieśnicy? Po czym poznasz, że ktoś nadużywa rozrywki elektronicznej? Jak możesz samodzielnie kontrolować swój czas przy grach?
- ◆ Jakie zagrożenia niosą ze sobą gry? Czy jesteś w stanie wymienić przykłady gier zawierających: mikro transakcje, nadmierną przemoc, treści wulgarne?
- ◆ Czy każda gra powinna być dostępna dla dzieci? Uzasadnij swoje zdanie. Czy gry w które grasz są przeznaczone dla twojej grupy wiekowej? Po czym wnioskujesz? Jak reagujesz, gdy ktoś gra w gry zawierające treści nieodpowiednie do wieku?

GARŚĆ WIEDZY:

Istnieją cztery istotne przypadki, kiedy granie staje się problemem:

- ◆ nadmierne korzystanie z gier,
- ◆ niewłaściwe korzystanie z gier online,
- ◆ niekontrolowane dokonywanie mikro transakcji w grach,
- ◆ korzystanie z gier niewłaściwych dla wieku.

Nadmierne korzystanie z gier może występować, kiedy rodzice dziecka nie kontrolują jego czasu spędzanego z nowymi technologiami. Jednak badania Key Facts 2020 wykazują, że w 2019 roku gracze spędzali na grach wideo 8,6 godziny tygodniowo, podczas gdy średni tygodniowy czas korzystania z mediów społecznościowych wynosił 14 godzin, a na oglądanie telewizji/ VOD ankietowani przeznaczali 25 godzin. Patrząc na to zestawienie można stwierdzić, że gry nie stanowią problemu. Przeciętne dziecko, które gra w wiele gier, nie jest uzależnione. Według WHO **problem zaczyna się wtedy, gdy granie ma znaczący, negatywny wpływ na życie osobiste, rodzinne, społeczne, na funkcjonowanie w szkole czy pracy.**

Gry online nieustannie się zmieniają. Ich ważną cechą jest to, że można współzawodniczyć z innymi graczami. Ma to wiele zalet, np. poznawanie osób z całego świata oraz komunikacja w języku angielskim, ale też kilka wad. Po pierwsze, nie wiemy z kim mamy do czynienia, a przez Internet łatwo podszyć się pod kogoś, tworząc nieprawdziwe konto. Takie osoby mogą próbować wyłudzić różnego rodzaju dane, takie jak: nazwisko, miejsce zamieszkania, a następnie wykorzystać je w niewłaściwy sposób. Na platformach do grania online mogą też pojawić się osoby, których zachowanie jest nieodpowiednie. Istnieje ryzyko, że będą używać wulgaryzmów, obrażać innych, czy nawet zastraszać lub nękać. Cyberbullying jest rodzajem przemocy z użyciem nowoczesnych technologii, głównie Internetu oraz telefonów komórkowych. Akty tego rodzaju przemocy mają na celu wyrządzenie szkody emocjonalnej innej osobie. Trzeba je koniecznie zgłaszać administratorom platformy lub do wyznaczonych w tym celu instytucji.



Mikro transakcje to rodzaj dobrowolnych opłat występujących w grach. Najczęściej są stosowane w darmowych grach, w których **za pomocą mikropłatności można nabyć wirtualną walutę lub przedmioty występujące w grze, wyłączyć reklamy, uzyskać dostęp do nowych treści: poziomów, map, bohaterów itp.** Według badań konsumenckich przeprowadzonych przez Ipsos, 40% rodziców dzieci grających w gry, przyznaje, że ich podopieczni dokonują zakupów w grach. Zdecydowana większość spośród tych rodziców (ponad 8 na 10) zawarła z dziećmi porozumienie odnośnie wydatków, które przybiera następujące formy: pytanie o pozwolenie przed każdym

zakupem **(60%)**, tygodniowy lub miesięczny limit wydatków **(31%)**, wykorzystanie narzędzi kontroli rodzicielskiej **(28%)**, monitorowanie rachunków kart kredytowych **(25%)** lub użycie kart pre-paid **(20%)**. Tylko **2%** rodziców w żaden sposób nie monitoruje wydatków swoich dzieci.

Ważne jest również to, by dzieci korzystały z gier właściwych dla ich wieku. Zły dobór gry może wynikać z braku świadomości opiekunów, że istnieją oznaczenia informujące o tym, dla jakiej grupy wiekowej przeznaczony jest dany tytuł. Wybór nieodpowiedniej gry dla dziecka, może nauczyć go złych wzorców, wyrobić w nim nieprawdziwe przekonania, budzić frustrację. Dlatego warto zwracać uwagę podczas zakupu gier. W przypadku gier na nośnikach fizycznych, takie oznaczenia znaleźć można na pudełku gry. W wypadku zakupu gier na urządzenia mobilne, oznaczenia można dostrzec wyłącznie podczas dokonywania zakupów.

ZADANIE:

Wybierzcie 5 tytułów gier popularnych wśród rówieśników, przedyskutujcie od jakiego wieku powinny być dozwolone, jakie elementy ryzykowne niosą (np. przemoc, hazard, mikrotransakcje, wulgaryzmy), a następnie sprawdźcie ich rating PEGI w aplikacji. Czy udało Wam się odgadnąć poprawnie?

This image shows a full page of white paper with horizontal dashed lines, typical of primary school writing paper. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

DALSZE BADANIA – SPRAWDŹCIE RAZEM:

◆ Historia uzależnienia pewnego gracza – czy to Twoja historia?

<https://www.youtube.com/watch?v=7p51SucQ91Y>

◆ Dlaczego dzieci grają w gry dla dorosłych?

<https://www.youtube.com/watch?v=LppqU9zAFPU>

◆ Dlaczego płacimy za gry, które są darmowe? (ang z polskimi napisami):

<https://www.youtube.com/watch?v=fKK9nVLvhGM>

◆ Jak włączyć kontrolę rodzicielską w Windows 10?

<https://www.youtube.com/watch?v=hMpCjQ0gEo4>

PRAKTYKA EDUKACYJNA:

Ile powinno grać moje dziecko?

Systemy, takie jak PEGI są używane do oznaczania treści rozrywkowych, na przykład gier lub aplikacji mobilnych znakiem stanowiącym rekomendację wiekową na podstawie treści. Stanowią dla konsumentów, a zwłaszcza rodziców, wskazówki, które pomagają w dokonaniu właściwego wyboru podczas zakupu konkretnego produktu dla dziecka.

Chociaż większość gier jest odpowiednia dla graczy w każdym wieku, są też i takie, które nadają się tylko dla starszych dzieci i nastolatków. Na rynku występują też gry zawierające treści, które są odpowiednie wyłącznie dla dorosłych odbiorców.



System PEGI stanowi informację, czy gra jest odpowiednia dla danego wieku, nie uwzględnia natomiast poziomu trudności. Może się zdarzyć, że gra oznaczona PEGI 3 nie zawiera niepokojących treści, lecz będzie zbyt trudna dla młodszych dzieci, które nie potrafią czytać lub liczyć (np. strategia ekonomiczna). O rodzaju treści występujących w grze informują oznaczenia z tyłu opakowania. Oznaczenia PEGI występują na grach w 38 krajach europejskich i cieszą się gorącym poparciem Komisji Europejskiej. Są uznawane za wzór harmonizacji europejskiej w kwestii ochrony dzieci.

PEGI OZNACZENIA WIEKU:



PEGI 3

Treść gier ze znakiem PEGI 3 uznaje się za odpowiednią dla wszystkich graczy. Gra nie powinna zawierać dźwięków ani obrazów, które mogą przestraszyć dziecko. Dopuszczalna jest pewna ilość przemocy (w komicznym lub dziecięcym kontekście). Nie występują w niej wulgaryzmy.

PEGI 7

W tej kategorii znajdują się gry, których dźwięki lub sceny mogą przerazić młodsze dzieci. W grach ze znakiem PEGI 7 dopuszczalne są bardzo łagodne formy przemocy nierealistycznej, w stylu kreskówkowym.



PEGI 12

Oznaczenie to uzyskują gry wideo pokazujące przemoc wobec postaci fantastycznych lub nierealistyczną czy sportową wobec postaci o ludzkim wyglądzie. Pojawić się mogą takie treści jak nagość lub nawiązania do seksu. Jeżeli w grze występują wulgaryzmy, muszą mieć łagodny charakter w tej kategorii wiekowej.

PEGI 16

To oznaczenie otrzymują gry, w których widoczna jest realistyczna przemoc wobec postaci humanoidalnych oraz ludzi i zwierząt. Może to być także przemoc w kontekście walki. Gry przeznaczone dla osób powyżej 16 lat mogą zawierać wulgaryzmy oraz przedstawiać sceny korzystania z używek.



PEGI 18

Za gry dla dorosłych uznaje się te, które zawierają wysoki poziom przemocy, w tym przemoc wobec postaci bezbronnych. Do tej kategorii zalicza się również gry pokazujące zażywanie narkotyków i dosłowne sceny erotyczne. Do gier dla dorosłych zaliczają się też symulatory udziału w grach losowych lub gry zawierające wulgarne słownictwo.

PEGI OZNACZENIA TREŚCI:



Gra zawiera sceny przemocy. W grach oznaczonych znakiem PEGI 7 sceny przemocy mogą mieć wyłącznie nierealistyczny lub pozbawiony szczegółów charakter. Gry ze znakiem PEGI 12 mogą zawierać przemoc w fantastycznym otoczeniu lub nierealistyczną przemoc wobec postaci o ludzkim wyglądzie, natomiast gry ze znakiem PEGI 16 lub 18 zawierają zdecydowanie bardziej realistyczne obrazy przemocy.



Gra zawiera wulgaryzmy. Taki deskryptor można znaleźć na grach ze znakiem PEGI 12 (wulgaryzmy o łagodniejszym charakterze), PEGI 16 (np. odwołania do seksu lub bluźnierstwo) lub PEGI 18.



Oznaczenie może pojawić się na grach klasyfikowanych PEGI 7, jeżeli zawierają one obrazy lub dźwięki, które mogą w warstwie audio lub wideo być przerażające dla młodszych dzieci lub na grach ze znakiem PEGI 12 z przerażającymi dźwiękami lub efektami budzącymi grozę (lecz bez treści wskazującej na przemoc).



Gra zawiera elementy bądź nawiązania do gier hazardowych lub w jakikolwiek inny sposób objaśnia zasady gier losowych. Za symulacje gier hazardowych uważa się takie, które odzwierciedlają gry losowe, w które można zagrać w kasynie lub punkcie gier.



Ten deskryptor treści może towarzyszyć klasyfikacji PEGI 12, jeżeli gra zawiera elementy nagości w dyskretnym kontekście erotycznym, klasyfikacji PEGI 16, jeżeli w grze występuje nagość o charakterze erotycznym lub sceny erotyczne. Natomiast w klasyfikacji PEGI 18 oznaczenie to wskazuje, że w grze występuje dosłowna aktywność seksualna. Sceny nagości bez kontekstu seksualnego nie wymagają oznaczenia.



Oznaczenie pojawia się wówczas, gdy gra w jakikolwiek sposób odnosi się do zażywania narkotyków, picia alkoholu lub palenia tytoniu lub pokazuje takie czynności. Gry z tego rodzaju deskryptorem zawsze klasyfikowane są PEGI 16 lub PEGI 18.



Gra zawiera sceny, w której wyraźnie widoczne są elementy dyskryminacji o charakterze etnicznym, religijnym, narodowym lub innym. Oznaczenie to może pojawić się na grach zawierających treści nawołujące do nienawiści. Takie treści są zawsze opatrzone znakiem PEGI 18 (i mogą stanowić naruszenie krajowych przepisów prawa karnego).

GDZIE SPRAWDZIĆ KLASYFIKACJĘ GRY

STRONA PEGI INFO

Wszystkie ważne informacje dotyczące systemu klasyfikacji gier PEGI znaleźć można na stronie <https://pegi.info>. Pozwala ona zarówno na wyszukiwanie gier, sprawdzanie klasyfikacji, zapoznanie się z procesem oceny, zadawanie pytań odnośnie systemu oraz składanie reklamacji. Na stronie znajduje się też Kodeks Postępowania PEGI oraz Online Safety Code.

APLIKACJA PEGI RATINGS

- ◆ jest dostępna po polsku,
- ◆ pozwala sprawdzić klasyfikację gry,
- ◆ można w niej wyszukać gry rekomendowane dla danego wieku i na określoną platformę,
- ◆ zawiera szczegółowe informacje jak korzystać z ustawień kontroli rodzicielskiej na konsolach oraz instrukcje instalacji tych narzędzi w języku polskim



App Store
(iOS)



Google Play
(Android)

INTERNATIONAL AGE RATING COALITION

Na świecie występuje kilka systemów klasyfikacji gier i aplikacji. Ze względu na to, że gry ukazują się na globalnym rynku i dostępne są dla konsumentów z różnych regionów świata, zawarto porozumienie mające na celu maksymalną ochronę małoletnich konsumentów przed dostępem do niewłaściwych treści. Koalicja IARC wypracowała prosty dla producentów gier oraz czytelny dla nabywców sposób klasyfikacji gier dostępnych wyłącznie w wersjach cyfrowych. Dzięki temu rodzice przed zakupem gry czy aplikacji dla dziecka mogą dowiedzieć się jakie treści zawiera i dla jakiego wieku gracza jest przeznaczona.



<https://www.globalratings.com/>



POROZMAWIAJMY:

Nie samym graniem gracz żyje

Popularność gier sprawia, że wokół nich pojawiły się całe społeczności fanów i nowe zjawiska kultury, takie jak streaming, e-sport czy cosplay. Wielu młodych marzy o karierze w branży gier np. jako zawodnik e-sportowy lub twórca gier. Często jednak nie mają oni świadomości jak realnie wygląda taka praca i z jakimi wyzwaniem się wiąże. Niektórzy stają się kibicami ulubionych drużyn, uczestniczą w życiu społeczności poprzez udział w turniejach, oglądanie dedykowanych kanałów na YT i Twitch. Część próbuje własnych sił jako np. streamerzy. W tej części spojrzymy szerzej na kulturę graczy i ich zainteresowania.

ZASTANÓWCIE SIĘ:

- ◆ Czy e-sport powinien być uznawany na takich samych zasadach jak inne klasyczne dyscypliny sportu? Jak może wyglądać ścieżka od amatora do profesjonalnego gracza e-sportowego? Czym się różni od zwykłej kariery sportowca?
- ◆ Kim są kibice e-sportu? Jak kibicują swoim drużynom? Czy znacie jakieś duże turnieje e-sportowe? Jakie gry są najczęściej rozgrywane w profesjonalnych turniejach?
- ◆ W jaki sposób funkcjonuje społeczność graczy? Jak ty się angażujesz w tą społeczność – czy jesteś tylko odbiorcą treści czy może coś tworzysz/streamujesz? Jakie kanały YT lub Twitch śledzisz i dlaczego właśnie te?
- ◆ Jak wygląda praca w branży gier? Jakie umiejętności trzeba mieć aby zostać twórcą gier? Czy to praca zespołowa czy raczej nie?

GARŚĆ WIEDZY:

Gracze używają specyficznego języka, często jest on niezrozumiały dla osób spoza środowiska. Oglądając filmik znanego youtubera lub słuchając dyskusji dzieci zdarza nam się nie rozumieć o czym mówią. Poniżej znajdziecie kilka podstawowych pojęć, z którymi warto się zaznajomić chcąc nawiązać rozmowę z dzieckiem zainteresowanym grami. Warto jednak pamiętać, że są to pojęcia ściśle związane ze środowiskiem graczy i gdy są używane w niewłaściwych sytuacjach lub ze zbyt dużą częstotliwością mogą powodować u dziecka poczucie zakłopotania. Jeśli nie jesteście graczami, należy używać ich z wyczuciem.

- ◆ **STREAMING** – transmitowanie w czasie rzeczywistym treści wideo połączonej z zabawnym komentarzem twórcy.
- ◆ **TWITCH** – platforma umożliwiająca strumieniowe przesyłanie materiałów na żywo przeznaczona do transmisji gier komputerowych, rozgrywek sportu elektronicznego oraz budowania społeczności.
- ◆ **EXP** – experience point, czyli punkty doświadczenia - wyznacznik aktywności gracza. Punkty są przyznawane graczowi najczęściej za pokonanie przeciwnika, a awansowanie na wyższy poziom zwiększa umiejętności/ statystyki postaci, co ułatwia wykonywanie kolejnych zadań.
- ◆ **DROP** – złoto, broń, przedmioty, które pozyskuje gracz po pokonaniu przeciwnika.
- ◆ **LAG** – przerwa czasowa pomiędzy wysłaniem pakietu informacji do serwera, a uzyskaniem odpowiedzi. Opóźnienia mogą przyczynić się do porażki gracza, który czekając na odpowiedź serwera nie może na bieżąco reagować na rozwój sytuacji.
- ◆ **PROS** – określenie gracza o wysokich umiejętnościach, grającego zwykle na scenie profesjonalnej.
- ◆ **NOOB** – gracz o niskich umiejętnościach. Jest to określenie pogardliwe. Stosuje się je zarówno do graczy doświadczonych, ale nie wykazujących wysokiej skuteczności, jak i do graczy początkujących.
- ◆ **BOT** – termin odnosi się do kilku znaczeń:
 1. program udający prawdziwych graczy w sieciowych grach fps, stosowany jako element treningu lub uzupełnienie składu drużyny;
 2. program automatyzujący niektóre czynności wykonywane przez postać gracza w grach z gatunku mmorpg (walka z potworami, szkolenie umiejętności, zbieranie złota i przedmiotów);
 3. negatywne określenie gracza, który wykazuje mniejsze zdolności.
- ◆ **CHEAT** – sposób na obejście ograniczeń wprowadzonych przez twórców. Gracz przy pomocy ciągu znaków wpisanych w specjalnej konsoli lub dodatkowych programów może stać się np.: nieśmiertelny, niewidzialny, bardziej skuteczny w walce, majątny.
- ◆ **ITEMY** – przedmioty zdobywane przez gracza, wzmacniające jego postać.
- ◆ **QUEST** – (ang. misja, wyprawa) jest to wydzielony fragment rozgrywki, stawiający przed graczem określone zadanie do wykonania. Za pomyślne ukończenie questów zawsze przyznawana jest nagroda, zależna zwykle od stopnia ich trudności.

Są to tylko podstawowe wyrażenia, możecie w ramach zadania dodatkowego przygotować razem z dziećmi/uczniami słownik pozostałych zwrotów, ponieważ część z nich jest związana z konkretną grą. Dzięki temu dowiedziecie się też jakie gry lubią i dlaczego. Będzie to na pewno świetna zabawa, okazja do spędzenia razem czasu oraz poznania ich zainteresowań.

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

DALSZE BADANIA – SPRAWDŹCIE RAZEM:

◆ Czy granie może być Twoją pracą? O karierze w e-sporcie:

<https://www.youtube.com/watch?v=aq0LFoBJyVc>

◆ Jak trenują e-sportowcy?

<https://www.youtube.com/watch?v=Af0F29kkl20>

◆ Granie na komputerze jest tak trudne jak granie na instrumentach:

https://www.youtube.com/watch?v=mUiRublzuyQ&fbclid=IwAR1_mUVqDtiWJz4JnY-7TU-

◆ Unr750OWQvUnTGsXj0zdGuY_PshR5tNjn9Vo

Refleks w e-sporcie i zwykłym sporcie:

<https://www.youtube.com/watch?v=DRve9lh95Ns>

◆ Czy wiesz jak powstają gry? Wywiad z twórcą gier:

<https://www.youtube.com/watch?v=-KWfVWQddOM>

PRAKTYKA EDUKACYJNA:

Granie jako zjawisko społeczne

Gry komputerowe kojarzone są głównie z rozrywką, ale wiele osób nie dostrzega potencjału, jaki niosą gry i budowana wokół nich społeczność, która jednoczy ludzi o różnych zainteresowaniach. Pasja związana z graniem ma kilka poziomów. Niektórych graczy interesuje sam proces grania jako formy rozrywki. Inni pracują nad poprawą swoich umiejętności, podczas gdy część fanów myśli o tworzeniu gier. Wśród graczy znajdują się i tacy, którzy pragną włączyć do gry zainteresowania artystyczne, czego wynikiem są przeróżne rysunki, projekty graficzne, kostiumy, komponowana muzyka i inne prace.

E-SPORT

E-sport to nic innego jak sport elektroniczny, czyli forma rywalizacji zawodników profesjonalnych w grach komputerowych zarówno jedno jak i wieloosobowych. Największy wzrost popularności e-sportu nastąpił po rozwinięciu się transmisji na żywo w Internecie.

Kariera e-sportowa to wbrew pozorom nie jest zabawa, ale ciężka praca, codzienne treningi i ciągła chęć rozwoju umiejętności, ponieważ w przeciwieństwie do sportów tradycyjnych większość najbardziej popularnych gier turniejowych ulega ciągłym zmianom, co wymaga od gracza poświęcenia ogromnej części swojego czasu, by być na bieżąco ze zmianami. Często gracze profesjonalni podkreślają, że kariera e-sportowa jest krótka, ponieważ wiek emerytalny to 25-30 lat. Jest to spowodowane po części dolegliwościami spowodowanymi spędzaniem wielu godzin przed komputerem np.: zmęczenie oczu, bóle pleców, problemy z nadgarstkami. Ważnym elementem kariery e-sportowców jest ogrom pracy i treningów, przez co nie mają oni wiele czasu dla siebie i spełnianie się w innych aspektach życia.

Warto też pamiętać o odizolowaniu. W wielu organizacjach zawodnicy są zmuszeni przeprowadzić się za granicę i mieszkać razem z drużyną, przez co kontakt z rodziną, czy znajomymi jest bardzo ograniczony. Wielu graczy stara się budować swoją społeczność i zryczać fanów podczas np.: transmisji na żywo, czy prowadząc kanały YouTube, by po zakończeniu kariery na scenie mieć możliwość pracy jako autor treści, co daje na pewno o wiele więcej swobody i czasu.

COSPLAY

Cosplay jest to hobby, które łączy zainteresowania artystyczne z grami.

Cosplayerzy zajmują się tworzeniem kostiumów oraz robieniem makijaży, które upodabniają ich do postaci z gier, filmów, książek, komiksów itd. Cosplayerzy zgłębiają dokładnie historię i poznają charakter wybranego bohatera, by móc efektownie zaprezentować swoją pracę podczas konkursów, które mają miejsce głównie w czasie wydarzeń związanych z grami i kulturą popularną. Jeżeli wasze dziecko interesuje się cosplayem możecie sprawdzić kanał YouTube: ShappiWorkshop, który jest w całości poświęcony temu zagadnieniu. Znajdziecie tam przeróżne poradniki dotyczące szycia kostiumów, pracy ze specjalistycznymi produktami oraz relacje z konkursów.

TWORZENIE TREŚCI WIDEO

Tworzenie materiałów wideo jest marzeniem wielu dzieci, które od młodości są częścią społeczności. Czy jest możliwe osiągnięcie sukcesu w czasach kiedy jest już tak wielu twórców? Jakich umiejętności wymaga to zajęcie?

Oczywiście jest to możliwe. Wymaga jednak kreatywności, sporego zaangażowania w śledzenie trendów, a jednocześnie indywidualnego podejścia do nich oraz regularności w udostępnianiu swoich produkcji. Bardzo ważnym elementem jest odpowiedni sprzęt, oraz umiejętne używanie programów do nagrywania i montowania filmów. Można się tego nauczyć z poradników, jednak, jak każdy proces kształcenia, wymaga to dużo czasu i cierpliwości. Młodym twórcom warto pomóc w realizacji materiałów, jak również w zrozumieniu, że można czerpać satysfakcję z małych sukcesów.

POTENCJALNI TWÓRCY GIER

Tworzenie gier jest procesem złożonym i wymaga współpracy ludzi z różnych dziedzin takich jak kodowanie, grafika, komponowanie muzyki czy pisanie fabuły. Zaczynając swoją drogę trzeba określić, w której dziedzinie chcemy się rozwijać. Nie ma jednak jednego prostego przepisu na zostanie twórcą gier. Najważniejsza jest pasja i chęć nauki, ponieważ w obecnych czasach mamy naprawdę wiele możliwości, by zostać specjalistą w wybranej przez siebie dziedzinie. Poza licznymi kierunkami studiów dostępne są także poradniki w Internecie, czy kursy organizowane np.: podczas Europejskiego Tygodnia Kodowania. Code Week jest to społeczna inicjatywa, która ma miejsce co roku, w ramach której realizowane są wydarzenia związane z programowaniem. Polska w tym roku zajęła pierwsze miejsce w Europie pod względem ilości zorganizowanych wydarzeń.

TEMAT DO ROZMOWY:

Uczestnictwo w życiu społeczności graczy przybiera różne formy, zaznacz które z poniższych dotyczą twojego dziecka/ucznia:

- ◆ oglądanie treści wideo z gier w Internecie ☐
- ◆ nagrywanie własnych materiałów ☐
- ◆ kolekcjonowanie gadżetów tematycznych ☐
- ◆ udział w wydarzeniach growych ☐
- ◆ kibicowanie ulubionej drużynie e-sportowej ☐
- ◆ czynny udział w grupach tematycznych ☐
- ◆ zakładanie serwerów dla graczy ☐

Porozmawiajcie z dziećmi/uczniami czy granie w gry jest dla nich tylko formą spędzania wolnego czasu, czy też wiąże się z innymi aktywnościami? Może marzą o karierze w branży gier. Zastanówcie się wspólnie, jakie umiejętności powinien mieć twórca gier.

REALIZATORZY PROJEKTU GRANIE NAUCZANIE:

Dziękujemy za zainteresowanie kampanią GRANIE NAUCZANIE, której celem jest zaproszenie szerokiego grona rodziców i nauczycieli do wspólnego namysłu nad właściwym, odpowiedzialnym korzystaniem z gier wideo. Przewodnik skierowany jest do wszystkich osób traktujących gry jako dobrą kulturę, ze szczególnym wskazaniem na ich potencjał edukacyjny oraz poszukujących pomysłów na ich zastosowanie w rozwoju umiejętności szkolnych i pozaszkolnych u dzieci i młodzieży.

O SPIDOR:

Stowarzyszenie Producentów i Dystrybutorów Oprogramowania Rozrywkowego powstało w kwietniu 2008 roku. Misją Stowarzyszenia jest upowszechnianie zasad etyki zawodowej producentów i dystrybutorów gier opisanych w Kodeksie Dobrych Praktyk oraz popularyzacja systemu klasyfikacji gier wideo ze względu na wiek odbiorcy oraz treści zawarte w grach. Stowarzyszenie prowadzi działalność edukacyjną i szkoleniową; zajmuje się także zbieraniem danych rynkowych i informacji o rynku gier wideo w Polsce. Cele statutowe realizowane są poprzez prowadzenie działalności edukacyjnej, organizowanie konferencji, wykładów, webinarów, publikowanie materiałów szkoleniowych lub poradników, jak również poprzez współpracę z innymi stowarzyszeniami i pokrewnymi instytucjami krajowymi i zagranicznymi. Stowarzyszenie prowadzi następujące kampanie społeczne: GRAJ BEZPIECZNIE, PATRZ W CO GRAM, ZAPYTAJ O GRY, GRANIE NAUCZANIE. Więcej informacji na temat kampanii i działalności Stowarzyszenia:



<https://www.spidor.pl>



<https://www.facebook.com/spidor.gry?ref=hl>



<https://twitter.com/SPIDOR7>

O MINDCLOUD:

MindCloud to ogólnopolska szkoła programowania i kompetencji cyfrowych dla dzieci. W MindCloud uważamy, że programowanie to język przyszłości. Specjalizujemy się w wykorzystaniu gry Minecraft w edukacji – poprzez specjalnie opracowane misje edukacyjne rozbudzamy potencjał i możliwości intelektualne naszych uczniów. Jesteśmy jedną z największych szkół programowania dla dzieci w Polsce i jedynym w kraju partnerem Minecraft w Edukacji certyfikowanym przez Microsoft. Nasze kursy realizujemy w ponad 20 miastach w Polsce, do tej pory przeszkoliliśmy ponad 5000 dzieci.



<https://mindcloud.pl>



<https://www.facebook.com/mindcloudzajecia>

O PEGI:

PEGI - Pan European Game Information to ogólnoeuropejski system klasyfikacji gier ze względu na minimalny wiek gracza i rodzaj treści występujących w grze. Stosowany jest w 38 krajach, w tym w Polsce. Kryteria oceny gier zostały opracowane przez branżę gier wideo we współpracy z naukowcami, psychologami, pedagogami, reprezentantami instytucji rządowych i organizacji społecznych. Komisja Europejska uznała PEGI za wzorcowy przykład branżowej samoregulacji. System PEGI składa się z dwóch uzupełniających się elementów: klasyfikacji wiekowej i opisu treści. Przedziały wiekowe stosowane w PEGI to 3, 7, 12, 16, 18. Warto podkreślić, że klasyfikacja wiekowa nie uwzględnia poziomu trudności ani umiejętności niezbędnych do korzystania z danej gry. Dostarcza natomiast wiarygodnych informacji o stosowności gry z punktu widzenia ochrony małoletnich przed dostępem do niewłaściwych treści.



<https://pegi.info/pl>



<https://twitter.com/PEGI>

